LOST EDEN

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

CRYO

LOST EDEN

VIDEO STANDARDS COUNCIL
This product is exempt from classification under UK law.
In accordance with the Video Standards Council code of practice,
it is considered suitable for viewing by age range(s) indicated.

CRYO

Virgin INTERACTIVE entertainment

LOST EDEN

ENGLISH

CONTENTS

INTRODUCTION

Ever since 1974, when Dungeons & Dragons was first published, I have been an avid fan of Adventure Games. Originally a fanatical D&D player, I went on to promote role-playing games through Games Workshop and eventually to design adventures, as co-author of the Fighting Fantasy Gamebooks, designer of the FIST telephone adventures and more recently in developing Battlecards. Since the early days, the genre has developed from the original Fantasy Role-Playing games - played on tabletops littered with scraps of paper - to today's multi-media hi-tech extravaganzas played on state-of-the-art computers. Watching the evolution of Adventure Gaming over the last 20 years has been an exciting experience.
These days the quest is on for the ultimate Adventure Game - the Interactive Movie. In this respect, Lost Eden is something of a milestone. Cryo's painstaking design and programming work has created nothing short of an Adventure Gaming masterpiece. The action is full-screen. The animations are stunningly realistic. Game control - the Interface - is unobtrusive. And in no other game that I have played have the game characters been developed so carefully.

The result is an Adventure Game with a unique feel to it. I am full of admiration for Cryo's brilliant creation. I have thoroughly enjoyed being involved with its development. And I'm sure you will also share my enthusiasm when you immerse yourself in the adventure plot.

Welcome to a new world.. The world of Lost Eden..

Mr Steve Jackson

SYSTEM REQUIREMENTS

MINIMUM	RECOMMENDED
486SX	486SX
33mhz	50MHz
CD-ROM SINGLE SPEED	DOUBLE SPEED

MEMORY

Game + Voice + Music =	520K min
Game + Voice =	480K min
Game only =	470K

SOUND
Sound Blaster compatible

INSTALLING THE GAME

Before you can play Eden, you need to install the game on your Hard Drive. Follow these procedures carefully:
1. Eden runs from DOS. If you are in Windows, exit Windows first. Make sure your mouse and/or joystick is installed and working.
2. Insert the Eden Disc in your CD Drive.
3. Switch from your current drive to your CD Drive. For example, if your CD Drive is Drive D:, type D: at the DOS prompt and hit RETURN.
4. Type EDEN and hit RETURN to start the game.
5. The first time you run Eden, the installation program will write setup files to your Hard Drive.
6. At the Opening Screen choose the 'I Want to Start a New Installation' option. The next screen will ask whether you want Automatic or Manual Installation.
7. Choose the Automatic Installation option. This will be fine for most systems. If you have any problems (no sound, strange colours etc.) then it may be necessary to start all over again by choosing Manual Installation. Manual Installation will also allow you to choose your own directory for saving the Eden configurations (default is C:\EDEN\)
8. Finally the installation program will list the configuration settings it has selected for you. If these are correct, click OK. If not, choose CANCEL to return to a previous Screen, where you can try the Manual Installation option.
9. When you have finished, the installation program will offer you the choice to either play the game or exit to DOS.
10. After you have run the installation program once, you should never need to run it again unless you change your hardware.

THE HISTORY OF EDEN

For many generations, the peaceful inhabitants of Eden have lived in fear of the tyrant, Moorkus Rex. With his bloodlusting hordes of rampaging Tyrannosaurs, Moorkus Rex has mounted a terrible campaign of destruction against the human and dinosaur races. His ultimate goal is domination of the whole of Eden.
YOUR ultimate goal is to prevent him.
In the game, you are Prince Adam of Mo, heir to the throne of the kingdom of Mashaar. You are ambitious and courageous. And you are anxious to begin shaping the future. Shaping not only your own future, but that of the whole of Eden. And foremost in your mind is the need to defeat Moorkus Rex. Your father, King Gregor, is an old man with little fighting spirit left to face the Tyrann leader. His own vision of the future is bleak. Nothing can prevent Moorkus Rex's ultimate victory. In his view it will simply be a matter of time before the Tyrannosaurs conquer the whole of Eden. You respect your father, but you do not share his grim vision of the future.
The game begins on the day of your Coming of Age. Ever since your mother and your sister were murdered by the Tyrann on the plains of Mashaar, King Gregor has forbidden you to leave the safety of Mo. You are the last surviving heir to the throne. You must not face unnecessary dangers in the world outside. But you long to leave Mo and see the magnificent lands of Eden with your own eyes. You do not share his pessimism and you are determined to halt the Tyrann wave of death before it is too late. You already have a formidable defence to use against them...
Your home - the great citadel of Mo - is an impregnable fortress which will never be stormed by the Tyrannosaurs. But whilst your own subjects are safe in Mo, the

the

Tyranns rampage through the surrounding lands, killing and enslaving your would-be allies: the other races of human-types and the peaceful dinosaurs.
In your dreams you have foreseen an end to this destruction. A future free from the tyranny of Moorkus Rex. You have great heroic ambitions. Ambitions to unite the humans and dinosaurs as allies against the Tyrannosaurs. And you have a plan. A plan which will persuade the others to rally to your cause. If you can build citadels like your own at Mo in the valleys where the other human-types live, they will be safe from the Tyrann attacks.
And with a network of such citadels across the land there will once more be hope for the future. Convinced of your noble intentions, others will rally to the cause. And with the rest of Eden allied against them, the Tyrann will surely be defeated. There is only one problem
The great secret of the citadels has been lost!
Your great grandfather Priam, known as The Architect, built the Citadel of Mo. This gargantuan fortress defies all known laws of construction.
Its very existence is an enigma - a source of wonder to all who behold it. How could The Architect have built such a structure? But alas this great secret has been lost in the mists of time. All knowledge of its construction was purged from history by Priam's own son, Vangor. A cruel warlord who sought a treacherous alliance with Moorkus Rex, Vangor had all who had been involved in the citadel's construction put to death to prove his intentions. Vangor became known as The Enslaver.
But you sincerely believe that the Architect's great secret can be rediscovered. Thus your mission has two stages. First you must rediscover the great secret. You must learn how to construct citadels like the one at Mo. And then you must visit the valleys of Eden. In each valley you must build a citadel to defend the inhabitants from the Tyrann. You must also persuade these inhabitants to become your allies; to join with you in a campaign of war against Moorkus Rex and his legions of death...

INTERFACING WITH EDEN

THE MAIN SCREEN
The Main Screen of the game has different elements:

VALLEY MAP
(NOT IN CITADEL)
LOCATION
PLAYER VIEW
CURRENT
COMPANIONS
INVENTORY
CURSOR

THE CURSOR

Note: All CLICKing mentioned below is with the LEFT Mouse Button.

The game is entirely cursor-driven. In the centre of the screen, the cursor usually takes the form of a tumbling cube. Use the mouse to move it round the screen. If there is something to be seen or picked up, the tumbling will stop and a symbol will appear on the cube. If you CLICK (left mouse button), you will SELECT the appropriate function.

The cursor has various functions:

MOVEMENT

When you move the cursor to one of the four edges of the Main Screen, or to a doorway or entrance, it will change to a rolling cube and an arrow will appear on its surface. This means you can go this way. Click to move in this direction.

SEEING OBJECTS

If you move the cursor around the Main Screen, it may begin to ZOOM in and out. An eye will appear on its surface. This tells you there is an object there - or at least something to be seen. Click to zoom in closer.

PICKING UP OBJECTS

When you move the cursor over an object, a hand may appear on its face to indicate that you can PICK UP that object. Click to pick it up The cursor will be replaced by the object. Usually you will want to move it to your inventory (bottom of screen) for use later. Move the cursor to your inventory line and Click again to drop it off there. Sometimes you will want to give it to someone. Again, position the cursor over the recipient and Click to give it to him.

INTERACTING WITH COMPANIONS

If you move the cursor onto the Top Centre area showing the members of your party, it will change to a hand. Clicking once here will bring up the Companions Screen. It is here that you may talk to other members of the party and give them objects. This is described in more detail below.

THE COMPANIONS SCREEN

As the adventure unfolds, characters will join and leave your travelling party. Mini-portraits along the Top Centre of the Main Screen will show who is with you at any particular time. If you move the cursor up to these mini-portraits, it will change to a hand. By clicking, you will jump to a full-size screen where all your current companions are illustrated. (You may also click the RIGHT mouse button anywhere around the centre of the Main Screen to get to this Companions Screen). You may have to scroll right or left to reach them all. By Clicking on any one of them, he or she will speak to you. Chat to your companions if you get stuck wondering what to do next. On this Companions Screen you may also give things to your companions. If you're not sure what something does, try giving it to someone else. If they know what it is, they will tell you.

Return to the Main Screen either by clicking with the RIGHT mouse button or by clicking on the mini-portraits in the Top Centre of the screen.

CLICKING ON ADAM - SAVE/LOAD SCREEN

Adam always stands in the centre of the Companions Screen. If you click (left) on him, you will reach the Save/Load Screen where you can save games, load games and alter options. When you have finished here, press RETURN to get back to the game. Further details of this screen are given below.

THE SAVE/LOAD SCREEN
By clicking on Adam in the Companions Screen, the Save/Load Screen Appears:

TO SAVE A GAME
Click on the 'Save Game 1 (2 etc.)' text to save the game at its current state. Your saved game will be named automatically, based on your location and the amount of times you have previously saved in that location. Click RETURN to return to the game.

TO LOAD A GAME
Click on the 'Load Game 1 (2 etc.)' text to load a previously saved game. Then click RETURN to return to the previous screen.

TO ALTER SOUND LEVELS
Click and hold on the faders (sliding switches). Drag them up or down to alter the volume of the Music & Speech. Click RETURN to return to the previous screen.

TO REPLAY SPEECH
If you missed what someone said and would like it replayed, use the TAPE section along the bottom of the screen. This works like a tape player, with Rewind and Play functions. Click RETURN to return to the previous screen. The last 32 comments are stored.

TO REPLAY SPEECH
By clicking on a language you can turn subtitles on or off.

PLAYING THE GAME

After an introduction from Eloi the Messenger, the game begins. YOU are Prince Adam. It is the day of your Coming of Age. But it is not a day for celebration. Your father is about to learn of the latest strike by the Tyrann. He has summoned you to the throne room. As you share the terrible news with him, your determination grows. You must find a way to defeat Moorkus Rex!

THE CITADEL OF MO
The adventure begins in the Entrance Hall of the magnificent Citadel of Mo. You will need to find a way down to the inner sanctum of the citadel, where your father awaits you. Explore the citadel and meet its inhabitants: Eloi the Messenger, Jabber the Executioner, Thugg the King's loyal sergeant-at-arms and Monk, your father's wise Chancellor. Your first mission must be to rediscover the great secret of citadel construction. Has your great grandfather's secret been lost forever? Or can you solve the mystery and learn how new citadels can be constructed to defend the other races against Tyrann attacks?

OUTSIDE THE CITADEL
If you discover the secret of the citadels, you can leave Mo. Find your way back up to the Entrance Hall and leave through the main entrance gate. Once outside, you will want to travel through the valleys of Eden, sharing this secret with your allies and initiating the construction of your defences against the Tyrann. Leave the citadel by clicking anywhere in the sky. The cursor changes to a chevron for long-distance travel. You will meet many strange creatures and mysterious races of human-types. You must

win them over and persuade them to rally to your cause. Many will join you on your journey. You will also discover many enchanted relics and deadly weapons, which you can use against the Tyrann.

MOVING IN THE VALLEYS

When Eloi takes you to the first valley (Chaamar), you will be shown a view of the entire valley (Aerial View). The instructions for movement described below applies to all valleys.

As you move the cursor around the Aerial View of the valley, it will ZOOM. Notice the small Plan Map in the Top Right of the screen. You and your travelling party will be seen as a black square. If you click the cursor somewhere in the view area you will be transported to that part of the map and you will see the new view from that region. Once actually in the valley, you move around by clicking North, South, East or West (the edges of the Main Screen). You will move one step in the direction chosen. See how the small black square on the Plan Map moves with you. You can return to the Aerial View by either clicking on the small map in the Top Right or you can use normal movement to move off the bottom of the Plan Map. From the Aerial View you can zoom directly in to any region of the valley by moving the cursor and clicking.

LEAVING A VALLEY

To leave a valley, get back to the Aerial View (click the Plan Map) and click anywhere in the SKY beyond the valley (top part of screen). Eloi will ask you where you want to go and will follow your instructions according to where you click.

BUILDING CITADELS

Before you can build any citadels, you will have to discover the Architect's Secret within Mo itself. Once you know this, you will realise you need help to build citadels. Help can be bought. But you must discover how and from whom.

PROTECTING YOUR CITADELS

Whilst your citadels are under construction, you must beware. The Tyrann will try to destroy your citadels before they are finished. And often citadels will come under attack whilst you are in a different valley! You must be prepared to drive the Tyrann off if they attack. You will need to fortify your citadels to make them safe from further attacks. You must learn from the people and creatures you come across on your travels how to drive off the Tyrann and fortify your citadels...

WINNING THE GAME

If you fare well on your quest you will face Moorkus Rex himself. There is only one way to defeat him. You will have to discover this one too.

TIPS

• Jumping Ahead - You can bypass sequences of speech or animation by clicking whilst they are playing.

• Tau's Shell - If you have already been given Tau's shell, you can use it for advice if you get really stuck. To use the shell, simply go to the Companions Screen, then pick up the Shell and click it on Adam.

• Pause - (Button P) Whilst in a valley, the dinosaurs are not necessarily safe from a Tyrann attack. If you have to leave the game, press pause, as this will stop time passing.

CREDITS

CREDITS FOR
CRYO INTERACTIVE

Graphics by	Jean-Jacques Chaubin
	Sohor Ty
	Isabelle Grospiron
	Philippe Jedar
	Yvon Trevien
	Daniele Herbulot
Programmed by	Patrick Dublanchet
Music & Sounds by	Stephane Picq
Texts by	Johan Robson
with the special participation of	Steve Jackson
Original Design by	Remi Herbulot
	Philip Ulrich
	Johan Robson
Additional Programming by	Pascal Urro
	Olivier Robin
	Remi Herbulot
3DO verison by	Fredric Nespoulous
CD32 version by	Rosan Desirabel
CD-i version by	Alain Saffray
Voices	Edward Marcus
	Paul Bandey
	Kim Michelle Broderick
	Patrick Floersheim
	Steve Gadler
	David Gasman
	Roger Lumont
	Guy Marshall
	Mike Marshall
	Karen Strassman
	Yannick Vail
	Michel Vigne
Lip synch	Jean-Marc Delon
	Thierry Carado
	Regina Bolly
	Daniele Herbulot
Directed by	Remi Herbulot
Music by Stephane Picq:	Lost Eden
	The Quest
	Citadel of Knowledge
	Thaaís Secret
	Velociraptor Ride
	Deshydratation Tower
	Brontosaurus
	Aquasaurus
	Castraís Harmonic Song
	The Magnificentís
	Taboo
	Undead Soul
	Amazonia
	Mother of Energy

CREDITS FOR
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producer	Diarmid Clarke
Executive Producer	Jon Norledge
Quality Assurance by	John Martin
	Sacha Tait
	Simon Humber
	Michael Wenn
Design and artwork co-ordinator	David Miller
Manual Design	Mick Lowe Design
Packaging Design	Blue Source

LOST EDEN

DEUTSCH

INHALT

VORWORT

Seit der ersten Veröffentlichung von Dungeons & Dragons im Jahre 1974 war ich ein eingeschworener Fan von Rollenspielen. Erst habe ich sie nur als fanatischer D&D-Spieler genossen, dann auch dafür geworben mit dem Games Workshop, und schließlich habe ich selbst Abenteuer erdacht, als Co-Autor der Fighting Fantasy Gamebooks, als Designer der FIST-Telefon-Adventures und in letzter Zeit noch als Entwickler der Battlecards. Seit den frühen Tagen der ursprünglichen Fantasy-Rollenspiele - die man auf Tischen spielte, die man vor lauter Papier nicht mehr sah - hat sich das Genre weiterentwickelt bis zu den heutigen Multimedia-High-Tech-Erlebnissen, die man auf Computern der neuesten Generation spielt. Die Entwicklung des Rollenspiels in den letzten zwanzig Jahren mitzuerleben, das war schon aufregend.
Heutzutage findet das Wettrennen um das ultimative Adventurespiel statt - den interaktiven Film. In dieser Hinsicht ist *Lost Eden* so etwas wie ein Meilenstein. Cryos liebevolles Spieldesign und die ausgezeichnete Programmierung haben ein wahres Meisterwerk des Rollenspiel-Abenteuers erschaffen. Die Action füllt den gesamten Bildschirm. Die Animationen sind atemberaubend realistisch. Die Steuerung - das Spiel-Interface - ist dezent unaufdringlich. Und in keinem anderen Spiel, das ich je erlebt habe, werden die Spielfiguren so sorgfältig entwickelt. .

Das Ergebnis ist ein Adventure mit einem ganz eigenen Flair. Ich bin voller Bewunderung für Cryos brillantes Werk. Ich habe es wirklich genossen, bei der Entwicklung mitzuwirken. Und ich bin sicher, Sie werden meine Begeisterung teilen, wenn Sie in die Abenteuerhandlung eintauchen.

Willkommen in einer neuen Welt. Der Welt von *Lost Eden*..

Steve Jackson

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
486SX	486SX
33MHz	50MHz
CD-ROM SINGLE SPEED	DOUBLE SPEED

HAUPTSPEICHER

Spiel + Sprache + Musik =	520 KB Minimum
Spiel + Sprache =	480 KB Minimum
Nur Spiel =	470 KB

SOUND
SoundBlaster-kompatible Soundkarte

DAS SPIEL INSTALLIEREN

Bevor Sie *Eden* spielen können, müssen Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren. Folgen Sie dazu sorgfältig dieser Anleitung:
1. *Eden* läuft unter DOS. Wenn Sie sich in Windows befinden, verlassen Sie dieses Programm zuerst. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Maus und/oder Ihr Joystick installiert sind und funktionieren.
2. Legen Sie die *Eden*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Wechseln Sie von Ihrem momentanen Laufwerk zum CD-ROM-Laufwerk. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk beispielsweise den Kennbuchstaben D hat, geben Sie bei der DOS-Eingabeaufforderung D: ein, und drücken Sie die RETURN-Taste.
4. Geben Sie EDEN ein, und drücken Sie wieder die RETURN-Taste, um das Spiel zu starten.
5. Wenn Sie *Eden* zum ersten Mal starten, erstellt das Installationsprogramm einige Setup-Dateien auf Ihrer Festplatte.
6. Wählen Sie auf dem Begrüßungsbildschirm die Option Ich möchte eine neue Installation beginnen. Auf dem nächsten Bildschirm werden Sie gefragt, ob Sie automatisch oder von Hand installieren möchten
7. Wählen Sie die automatische Installation. Sie sollte auf den meisten Systemen funktionieren. Wenn dabei irgendwelche Probleme auftauchen sollten (kein Sound, komische Farben o.ä.), können Sie immer noch mit der Installation von Hand von vorne beginnen. Diese Option ermöglicht es Ihnen auch, Ihr eigenes Unterverzeichnis zum Speichern der *Eden*-Konfiguration auszuwählen (Standard ist C:\EDEN\)
8. Schließlich listet das Installations programm noch einmal alle Einstellungen auf, die es für Ihre Konfiguration ausgewählt hat. Wenn diese in Ordnung sind, klicken Sie auf OK. Falls nicht, wählen Sie ABBRUCH, um auf den vorherigen Bildschirm zurückzukehren, wo Sie die Installation von Hand wählen können.
9. Wenn Sie fertig sind, bietet Ihnen das Installationsprogramm die Wahl zwischen dem Starten des Spiels und der Rückkehr noch DOS.
10. Nachdem das Installationsprogramm einmal erfolgreich abgelaufen ist, brauchen Sie es eigentlich nie wieder zu starten, falls Sie nichts an der Hardware ändern.

DIE GESCHICHTE VON EDEN

Über viele Generationen haben die friedlichen Einwohner von Eden in Furcht vor dem Tyrannen Moorkus Rex gelebt. Mit seinen wüsten Horden blutdurstiger Tyrannosaurier hat Moorkus Rex einen schrecklichen Vernichtungsfeldzug gegen Menschen und Dinosaurier begonnen. Sein erklärtes Ziel ist die völlige Kontrolle über ganz Eden.
IHR erklärtes Ziel ist es, ihn davon abzuhalten.
Im Spiel übernehmen Sie die Rolle von Prinz Adam von Mo, Thronerbe des Königreiches Mashaar. Sie sind ehrgeizig und mutig und wild darauf, die Zukunft nach Ihrem Willen zu formen. Nicht nur Ihre eigene Zukunft, sondern die des gesamten Landes Eden. Ihr Vater, König Gregor, ist ein alter Mann, dem der Sinn kaum noch danach steht, den Tyranno-Führer zu bekämpfen. Seine Vision der Zukunft ist düster - nichts kann in seinen Augen den Sieg von Moorkus Rex noch aufhalten. Für ihn ist es nur noch eine reine Zeitfrage, wann die Tyrannosaurier ganz Eden erobert haben. Sie respektieren Ihren Vater, aber Sie teilen seine schaurige Zukunftsvision nicht.
Das Spiel beginnt an dem Tag, an dem Sie volljährig werden. Seit Ihre Mutter und ihre Schwester in den Ebenen von Mashaar von den Tyrannos ermordet wurden, hat Ihnen König Gregor verboten, die sicheren Mauern von Mo zu verlassen.

Sie sind der letzte überlebende Thronerbe. Sie dürfen sich keinen unnötigen Gefahren in der Welt draußen aussetzen. Aber trotzdem sehnen Sie sich danach, Mo zu verlassen und das herrliche Land Eden endlich einmal mit eigenen Augen zu sehen. Sie teilen den Pessimismus Ihres Vaters nicht und sind entschlossen, die Todeswelle der Tyrannos aufzuhalten, bevor es zu spät ist. Und Sie haben bereits eine ausgezeichnete Verteidigung dagegen...

Ihr Zuhause, die Zitadelle von Mo, ist eine uneinnehmbare Festung, die kein Tyranno jemals erobern kann. Aber während Ihre eigenen Untertanen in Mo in Sicherheit sind, wüten die Tyrannos in den umliegenden Ländereien, töten und versklaven Ihre potentiellen Verbündeten, die anderen Menschenrassen und die friedlichen Dinosaurier.

In Ihren Träumen haben Sie ein Ende dieser Verwüstung vorhergesehen. Eine Zukunft, frei von der Tyrannei des Moorkus Rex. Sie haben ein großes, heldenhaftes Ziel: Menschen und Dinosaurier zu Verbündeten gegen die Tyrannos zu vereinigen. Und Ihrer Sache anzuschließen. Wenn Sie es schaffen könnten, so uneinnehmbare Festungen wie die Zitadelle von Mo auch in den Tälern zu errichten, in denen die anderen Menschenrassen leben, wären diese sicher vor den Angriffen der Tyrannos. Und mit einem landesweiten Netz solcher Zitadellen gäbe es endlich wieder Hoffnung für die Zukunft. Sobald die anderen von Ihren noblen Absichten überzeugt wären, würden sie sich Ihrer Sache anschließen. Und wenn der Rest Edens sich gegen die Tyrannos verbündete, würden diese am Ende mit Sicherheit geschlagen. Es gibt da nur ein Problem.

Das Geheimnis der Zitadellen ging vor langer Zeit verloren!

Ihr Urgroßvater Priam, bekannt als "Der Architekt", errichtete einst die Zitadelle von Mo. Diese urgewaltige Festungsanlage trotzt allen bekannten Regeln des Bauens. Allein die Tatsache, daß sie überhaupt existiert, ist ein Rätsel - eine Quelle ständigen Staunens für alle, die sie sehen. Wie konnte der Architekt solch ein Gebilde nur errichten? Doch dieses große Geheimnis ist in den Nebeln der Zeit verschollen. Das gesamte Wissen um die Konstruktion wurde aus den Geschichtsbüchern von Priams leiblichem Sohn Vangor ausgelöscht. Vangor, ein grausamer Kriegsherr, der eine verräterische Allianz mit Moorkus Rex anstrebte, ließ als Zeichen seines 'guten Willens' alle hinrichten, die am Bau der Zitadelle beteiligt gewesen waren. Er wurde beim Volk bekannt als 'Der Versklaver'.

Sie aber sind fest davon überzeugt, daß das Geheimnis des Architekten nicht für immer verloren ist. Daher besteht Ihre Aufgabe aus zwei Teilmissionen. Als erstes müssen Sie das große Geheimnis wiederfinden. Sie müssen lernen, wie man Festungen wie die Zitadelle von Mo baut. Anschließend müssen Sie die Täler von Eden besuchen. Sie müssen in jedem Tal eine Zitadelle errichten, damit die Einwohner vor den Angriffen der Tyrannos geschützt sind. Außerdem müssen Sie diese Einwohner zu Ihren Verbündeten machen, sie überzeugen, an Ihrer Seite in einem Feldzug gegen Moorkus Rex und seine Todeslegionen zu kämpfen...

DIE STEUERUNG VON EDEN

DER HAUPTBILDSCHIRM

Der Hauptbildschirm des Spiels enthält verschiedene Elemente:

KARTE DES TALS (NICHT IN DER ZITADELLE)
ORT
SPIELERSICHT
DERZEITIGE GEFÄHRTEN
INVENTAR
CURSOR

DER CURSOR

Achtung: KLICKEN bedeutet hier immer: die LINKE Maustaste drücken.
Das Spiel wird komplett mit dem Cursor gesteuert. In der Bildschirmmitte nimmt er meist die Form eines rollenden Würfels an. Bewegen Sie ihn mit Hilfe der Maus über den Bildschirm. Wenn es etwas zu sehen oder mitzunehmen gibt, hört der Würfel auf zu rollen, und ein Symbol erscheint auf seiner Oberfläche. Wenn Sie dann klicken (linke Maustaste drücken), wählen Sie damit die entsprechende Funktion.

Der Cursor hat verschiedene Funktionen:

BEWEGUNG

Bewegen Sie den Cursor auf eine der Bildschirmkanten, eine Tür oder einen sonstigen Eingang, so verwandelt er sich in einen rollenden Würfel, und ein Pfeil erscheint darauf. Das bedeutet, daß Sie dorthin gehen können. Klicken Sie, um sich in diese Richtung zu bewegen.

GEGENSTÄNDE BETRACHTEN

Wenn Sie den Cursor über den Hauptbildschirm bewegen, wird er an einigen Stellen vielleicht heranzoomen. Ein Auge erscheint auf seiner Oberfläche. Das bedeutet, daß sich hier ein Gegenstand befindet - oder zumindest etwas Sehenswertes. Klicken Sie, um näher heranzuzoomen.

GEGENSTÄNDE AUFHEBEN

Wenn Sie den Cursor über einen Gegenstand bewegen, verwandelt er sich eventuell in eine Hand, um dezent anzudeuten, daß Sie dieses Objekt aufheben können. Klicken Sie, um es mitzunehmen. Der Cursor verwandelt sich dann in den Gegenstand. Normalerweise werden Sie ihn wohl für später verwahren und in Ihrem Inventar verstauen wollen (am unteren Bildschirmrand). Bewegen Sie den Cursor über Ihr Inventar und klicken Sie erneut, um den Gegenstand hier abzulegen. Manchmal möchten Sie ihn auch vielleicht jemand anderem geben. Positionieren Sie den Cursor einfach über der Zielperson, und klicken Sie, um den Gegenstand zu überreichen.

VOM UMGANG MIT WEGGEFÄHRTEN

Wenn Sie den Cursor über den Bereich in der oberen Bildschirmmitte bewegen, wo Ihre Gefährten abgebildet sind, verwandelt er sich in eine Hand. Wenn Sie hier einmal klicken, erscheint der Gruppenbildschirm. So können Sie sich mit den anderen Mitgliedern Ihrer Gruppe unterhalten oder ihnen Gegenstände geben. Eine genauere Beschreibung folgt weiter unten.

DER GRUPPEN BILDSCHIRM

Im Verlaufe des Abenteuers werden verschiedene Personen sich Ihrer Gruppe anschließen und sie wieder verlassen. Kleine Portraits oben in der Mitte des Hauptbildschirms informieren Sie darüber, wer zur Zeit gerade mit Ihnen reist. Wenn Sie den Cursor auf diese Miniportraits bewegen, verändert er sich und nimmt die Form einer Hand an. Wenn Sie damit die Bilder anklicken, sehen Sie eine bildschirmfüllende Anzeige Ihrer Gefährten. Auf den gleichen Bildschirm gelangen Sie, wenn Sie mit der RECHTEN Maustaste irgendwo in die Mitte des Hauptbildschirms klicken. Eventuell müssen Sie die Anzeige nach links oder rechts scrollen, um alle Ihre Gefährten zu sehen. Sie können einen davon anklicken, um mit ihm oder ihr zu reden. Unterhalten Sie sich mit Ihren Weggefährten, wenn Sie nicht wissen, was Sie als nächstes tun sollen. Auf dem Gruppenbildschirm können Sie auch Gegenstände an andere verteilen. Wenn Sie nicht sicher sind, wozu ein bestimmtes Objekt gut ist, versuchen Sie mal, es einem Ihrer Gefährten in die Hand zu drücken. Wenn er weiß, was es ist, wird er es Ihnen sagen.
Zurück auf den Hauptbildschirm gelangen Sie entweder durch Klicken mit der RECHTEN Maustaste oder durch Anklicken der Miniportraits in der oberen Bildschirmmitte.

ADAM ANKLICKEN - SPEICHERN / LADEN

Adam steht immer in der Mitte des Gruppenbildschirms. Wenn Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken, öffnet sich das Menü zum Laden und Speichern von Spielständen, auf dem Sie auch die Spieloptionen einstellen können. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie einfach die RETURN-Taste, um ins Spiel zurückzukehren. Dieses Menü wird unten noch genauer beschrieben.

DER BILDSCHIRM ZUM LADEN UND SPEICHERN

Wenn Sie auf dem Gruppenbildschirm auf Adam klicken, erscheint der Bildschirm zum Laden und Speichern von Spielständen:

UM EINEN SPIELSTAND ZU SPEICHERN

Klicken Sie auf 'Sichere Spiel 1 (2 etc.)', um den momentanen Spielstand abzuspeichern. Das gesicherte Spiel erhält automatisch einen Namen, der sich zusammensetzt aus Ihrem momentanen Aufenthaltsort und der Anzahl, wie oft Sie hier schon abgespeichert haben. Klicken Sie auf ZURÜCK, um ins Spielgeschehen zurückzukehren.

UM EINEN SPIELSTAND ZU LADEN

Klicken Sie auf 'Lade Spiel 1 (2 etc.)', um einen früher gespeicherten Spielstand wieder zu laden. Klicken Sie dann auf ZURÜCK, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

DIE LAUTSTÄRKE VERÄNDERN
Klicken Sie auf die Schieberegler, und halten Sie den Mausknopf gedrückt. Ziehen Sie die Schieber nach oben oder unten, um die Lautstärke von Musik und Sprachausgabe zu verändern. Klicken Sie auf ZURÜCK, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

SPRACHAUSGABE WIEDERHOLEN
Wenn Sie nicht ganz mitbekommen haben, was Ihnen da jemand erzählt hat, und es nochmal hören möchten, benutzen Sie den Rekorder-Bereich unten auf dem Bildschirm. Er funktioniert wie ein Kassettenrekorder, mit Rückspul- und Abspiel-Taste. Klicken Sie auf ZURÜCK, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Die letzten 32 Bemerkungen werden gespeichert

UNTERTITEL EIN- ODER AUSSCHALTEN.
Sie können die Untertitel ein- bzw. ausschalten, indem Sie auf eine Sprache klicken.

DAS SPIEL BEGINNT

Nach einer Einführung von Eloi, dem Boten, beginnt die Spielhandlung. SIE sind Prinz Adam. Es ist der Tag Ihrer Volljährigkeit, es gibt keinen Anlaß zum Feiern. Ihr Vater erfährt nämlich gerade vom jüngsten Überfall der Tyrannos. Er hat Sie in den Thronsaal rufen lassen. Während Sie den schrecklichen Neuigkeiten zuhören, wächst Ihre Entschlossenheit mit jedem Wort: Sie müssen einen Weg finden, um Moorkus Rex zu besiegen!

DIE ZITADELLE VON MO
Das Abenteuer beginnt in der Eingangshalle der gewaltigen Festung von Mo. Sie müssen zunächst einen Weg nach unten suchen, in den inneren Festungsbereich, wo Ihr Vater Sie erwartet. Erforschen Sie die Zitadelle, und lernen Sie die Bewohner kennen: Eloi, den Boten; Jabber, den Scharfrichter; Thugg, den treuen Wachsergeanten des Königs, und Monk, den weisen Kanzler Ihres Vaters. Ihr erstes Ziel ist es, das Geheimnis des Zitadellenbaus wiederzuentdecken. Ist das Wissen Ihres Urgroßvaters etwa für immer verloren? Oder können Sie das Rätsel lösen und lernen, wie man neue Zitadellen baut, um die Bewohner des Landes vor den Angriffen der Tyrannos zu schützen?

DIE WELT DRAUSSEN
Wenn Sie das Geheimnis der Zitadellen entdeckt haben, können Sie Mo verlassen. Gehen Sie zurück in die Eingangshalle, und verlassen Sie Mo durch das große Tor. Draußen werden Sie durch die verschiedenen Täler von Eden reisen, Ihr Geheimnis mit Ihren Verbündeten teilen und mit dem Bau von Verteidigungsanlagen gegen die Tyrannos beginnen. Verlassen Sie die Festung, indem Sie an irgendeine Stelle des Himmels klicken. Der Cursor verwandelt sich in einen Winkel, als Zeichen für den Reisemodus. Sie werden viele merkwürdige Gestalten treffen, viele geheimnisvolle Menschenrassen. Sie müssen sie alle für sich gewinnen, sie überzeugen, sich Ihrer Sache anzuschließen. Einige werden Sie sogar auf Ihren Reisen begleiten. Außerdem werden Sie unterwegs magische Relikte entdecken und auf tödliche Waffen stoßen, die Sie gegen die Tyrannos einsetzen können.

BEWEGUNG DURCH DIE TÄLER

Wenn Eloi Sie in das erste Tal führt (Chaamar), sehen Sie einen Gesamtanblick der Gegend aus der Vogelperspektive. Die folgende Anleitung, wie Sie sich hier bewegen können, gilt natürlich für alle Täler.

Während Sie den Cursor über die Gesamtansicht des Tals bewegen, zoomt er. Beachten Sie die kleine Landkarte oben rechts auf dem Bildschirm. Sie und Ihre Gefährten erscheinen hier als kleines schwarzes Viereck. Wenn Sie mit dem Cursor irgendeine Stelle des Sichtfeldes anklicken, werden Sie dorthin transportiert, ein neues Sichtfeld erscheint und zeigt die Gegend von diesem Standpunkt aus. Sobald Sie sich einmal im Tal selbst befinden, bewegen Sie sich durch Anklicken der Himmelsrichtungen Nord, Süd, Ost und West an den vier Kanten des Hauptbildschirms voran, jeweils um einen Schritt in die gewählte Richtung. Beobachten Sie, wie die schwarze Markierung auf der Landkarte mit Ihnen wandert. Sie können jederzeit zur Vogelperspektive zurückkehren, indem Sie entweder auf die Landkarte oben rechts klicken oder indem Sie mit der normalen Bewegung nach unten aus der Landkarte hinausmarschieren. Aus der Vogelperspektive wiederum können Sie direkt in jeden Teil des Tales hineinzoomen, indem Sie einfach den Cursor dorthin bewegen und klicken.

EIN TAL VERLASSEN

Um ein Tal zu verlassen, schalten Sie zunächst um zur Vogelperspektive (die Landkarte anklicken), und klicken Sie dann irgendeine Stelle des HIMMELS hinter dem Tal an (oberer Bildschirmbereich). Eloi wird dann nachfragen, wohin Sie reisen möchten, und Sie an das Ziel bringen, das Sie anklicken.

ZITADELLEN BAUEN

Bevor Sie überhaupt Festungen bauen können, müssen Sie das Geheimnis des Architekten in Mo selbst entdecken. Haben Sie sich dann das nötige Wissen angeeignet, werden Sie erkennen, daß Sie zum Burgenbau Hilfe brauchen. Diese Hilfe kann man kaufen; Sie müssen nur herausfinden, wie und von wem.

SCHUTZ FÜR IHRE ZITADELLEN

Während der Bauzeit Ihrer Festungen müssen Sie besonders auf der Hut sein. Die Tyrannos werden alles daran setzen, Ihre Burgen noch vor dem Richtfest zu zerstören. Und oft werden Zitadellen gerade dann angegriffen, wenn Sie sich in einem anderen Tal aufhalten! Seien Sie bereit, die Tyrannos abzuwehren, wenn sie angreifen. Sie müssen Ihre Burgen befestigen, damit sie sicher sind vor möglichen Angriffen. Wie Sie die Tyrannos vertreiben und Ihre Zitadellen befestigen können, das lernen Sie von den Menschen und Geschöpfen, denen Sie auf Ihren Reisen begegnen...

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn Sie sich im Spiel gut schlagen, werden Sie schließlich Moorkus Rex selbst gegenübertreten müssen. Es gibt nur eine einzige Art, ihn zu besiegen. Und die müssen Sie natürlich auch selbst herausfinden.

TIPS

• Überspringen Sie können Animationen oder Sprachausgabe überspringen, indem Sie einfach die Maustaste drücken, während sie ablaufen.

• Taus Muschel Wenn Sie schon Taus Muschel bekommen haben, können Sie ja mal hineinhorchen, wenn Sie nicht mehr weiter wissen. Um die Muschel zu benutzen, öffnen Sie den Gruppenbildschirm, nehmen Sie die Muschel auf, und klicken Sie damit auf Adam.

• Pause (Taste P) In einem Tal sind die Dinosaurier niemals sicher vor Angriffen der Tyrannos. Wenn Sie das Spiel unterbrechen müssen, drücken Sie P für Pause, dann stoppt der Zeitablauf in *Eden*.

Das LOST EDEN-Team

CRYO INTERACTIVE

Grafiken	Jean-Jacques Chaubin
	Sohor Ty
	Isabelle Grospiron
	Philippe Jedar
	Yvon Trevien
	Danièle Herbulot
Programmierung	Patrick Dublanchet
Musik & Soundeffekte	Stéphane Picq
Texte	Johan Robson
unter Mitarbeit von	Steve Jackson
Originalentwurf	Rémi Herbulot
	Philip Ulrich
	Johan Robson
Zusätzliche	
Programmierung	Pascal Urro
	Olivier Robin
	Rémi Herbulot
3DO - Version	Fredric Nespoulous
CD32 - Version	Rosan Desirabel
CD-I - Version	Alain Saffray
Stimmen	Edward Marcus
	Paul Bandey
	Kim Michelle Broderick
	Patrick Floersheim
	Steve Gadler
	David Gasman
	Roger Lumont
	Guy Marshall
	Mike Marshall
	Karen Strassman
	Yannick Vail
	Michel Vigne
Synchronisation	Jean-Marc Delon
	Thierry Carado
	Regina Bolly
	Danièle Herbulot
Regie	Rémi Herbulot

Musik	Stéphane Picq:
	Lost Eden
	The Quest
	Citadel of Knowledge
	Thaaís Secret
	Velociraptor Ride
	Deshydratation Tower
	Brontosaurus
	Aquasaurus
	Castraís Harmonic Song
	The Magnificentís
	Taboo
	Undead Soul
	Amazonia
	Mother of Energy

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Produktion	Diarmid Clarke
Produktionsleitung	Jon Norledge
Qualitässicherung	John Martin
	Sacha Tait
	Simon Humber
	Michael Wenn
Entwyrf und künstlerische Gestaltung	David Miller
Handbuchgestaltung	Mick Lowe Design
Verpackungsgestaltung	Blue Source

Sie haben einen Plan. Einen Plan, der die anderen überzeugen wird, sich

LOST EDEN

FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Depuis 1974, année de la première parution de Dungeons & Dragons, je suis un passionné des jeux d'aventure. Après avoir été un joueur fanatique de D&D, je me suis mis à promouvoir les jeux de rôle dans la chaîne de magasins Games Workshop, et finalement à créer des aventures, en tant que coauteur des guides de jeu Fighting Fantasy et concepteur des aventures téléphoniques FIST et plus récemment, des Battlecards. En vingt ans, le genre a considérablement évolué. Les jeux de rôle d'origine ont fait place à de somptueuses aventures multimédia, et les innombrables bouts de papier aux ordinateurs hi-tech les plus sophistiqués. Assister à tous ces changements a été pour moi une expérience fascinante.

Aujourd'hui, on est à la recherche du jeu d'aventure suprême: le film interactif. À cet égard, Lost Eden est exceptionnel. Le travail acharné de conception et de programmation de Cryo a abouti à un chef d'œuvre du genre. L'action se déroule sur tout l'écran, les animations sont d'un réalisme époustouflant, et l'interface du jeu est très conviviale. Enfin, je ne connais aucun autre jeu où le développement des personnages soit si approfondi.

Le résultat est un jeu d'aventure unique et je suis plein d'admiration devant la brillante création de Cryo. J'ai été très heureux de participer à son développement et je suis sûr que vous partagerez mon enthousiasme dès que vous vous plongerez dans cette formidable aventure.

Bienvenue dans un monde nouveau. Le monde de Lost Eden...

Mr Steve Jackson

SYSTÈME REQUIS

MINIMUM	CONSEILLÉ
486SX	486SX
33 Mhz	50 Mhz
CD-ROM SIMPLE VITESSE	DOUBLE VITESSE

MÉMOIRE

Jeu + voix + musique =	520 Ko minimum
Jeu + voix =	480 Ko minimum
Jeu seulement =	470 Ko

SON

Compatible avec Sound Blaster

INSTALLATION DU JEU

Avant de pouvoir jouer à Eden, vous devez installer le jeu sur le disque dur. Suivez bien ces instructions:

1. Eden fonctionne à partir du DOS. Si vous êtes dans Windows, commencez par quitter Windows. Vérifiez l'installation et le bon fonctionnement de la souris et/ou du joystick.
2. Insérez le disque Eden dans le lecteur CD.
3. Activez le lecteur CD. Par exemple, s'il s'agit du lecteur D:, tapez D: au prompt du DOS et appuyez sur Entrée.
4. Tapez EDEN et appuyez sur Entrée pour commencer le jeu.
5. La première fois que vous lancez Eden, le programme d'installation copiera les fichiers de configuration sur le disque dur.
6. Lorsque le premier écran apparaît, choisissez l'option "I Want to Start a New Installation" (je veux commencer une nouvelle installation). L'écran suivant vous demandera si vous souhaitez une installation automatique ou manuelle.
7. Choisissez l'option "Automatic Installation". Cela devrait fonctionner pour la plupart des systèmes. Si vous rencontrez des problèmes (pas de son, couleurs bizarres, etc.), il est possible que vous soyez obligé de recommencer et de choisir "Manual Installation". L'installation manuelle vous permettra également de choisir votre propre répertoire pour sauvegarder la configuration d'Eden (le répertoire par défaut est C:\EDEN\).
8. Enfin, le programme d'installation affichera les réglages de configuration qu'il a sélectionnés pour vous. S'ils sont corrects, cliquez sur OK. Sinon, choisissez "CANCEL" (annuler) pour retourner à l'écran précédent, où vous pourrez essayer l'option d'installation manuelle.
9. Lorsque vous aurez terminé, le programme d'installation vous donnera le choix entre commencer à jouer ou retourner au DOS.
10. Après avoir lancé le programme d'installation une fois, vous n'aurez plus jamais besoin de le faire, sauf si vous changez de matériel.

L'HISTOIRE D'EDEN

Depuis bien des générations, les paisibles habitants d'Eden vivent dans la crainte sous la tyrannie de Moorkus Rex. Avec ses hordes de Tyrannosaures déchaînés et assoiffés de sang, Moorkus Rex a lancé une terrible campagne de destruction contre la race humaine et les dinosaures. Son but suprême est de dominer entièrement Eden.
VOTRE but suprême est de l'en empêcher.
Dans le jeu, vous incarnez le prince Adam de Mo, héritier du trône du royaume de Mashaar. Vous êtes ambitieux, courageux, et impatient de devenir maître de l'avenir, pas seulement du vôtre mais de celui de l'ensemble d'Eden. Et selon vous, la priorité est de vaincre Moorkus Rex. Votre père, le roi Gregor, est un vieil homme, qui n'a plus beaucoup d'énergie pour combattre le chef des Tyrannosaures. Sa vision de l'avenir est des plus pessimistes. D'après lui, rien ne peut s'opposer à l'ultime victoire de Moorkus Rex. Ce n'est qu'une question de temps avant que les Tyrannosaures ne conquièrent la totalité d'Eden. Vous respectez votre père, mais vous ne partagez pas sa triste vision de l'avenir.
Le jeu commence le jour de votre majorité. Depuis que votre mère et votre sœur on été assassinées par les Tyrannos dans les plaines de Mashaar, le roi Gregor vous interdit formellement de quitter la citadelle de Mo. Vous êtes le seul héritier du trône, et ne devez pas prendre de risques inutiles en allant dans le monde extérieur. Mais vous mourez d'envie de quitter Mo et de découvrir les magnifiques terres d'Eden de vos

propres yeux. Moins pessimiste que votre père, vous êtes déterminé à arrêter la vague meurtrière des Tyrannos avant qu'il ne soit trop tard. Vous disposez déjà d'une défense formidable... Votre domaine, la grande citadelle de Mo, est une forteresse imprenable qui ne sera jamais assiégée par les Tyrannosaures. Mais pendant que vos sujets sont en sécurité à Mo, les Tyrannos sèment la terreur sur les terres voisines, tuant et asservissant vos alliés potentiels: les autres races humaines et les dinosaures pacifiques. Dans vos rêves, vous avez vu la fin de cette destruction, un avenir délivré de la tyrannie de Moorkus Rex. Vous avez de grandes ambitions héroïques. L'ambition d'allier les humains et les dinosaures contre les Tyrannosaures. Et vous avez aussi un plan, qui les convaincra de se rallier à votre cause. Si vous pouvez construire des citadelles comme celle de Mo dans les vallées où vivent les autres humains, ils ne pourront plus être attaqués par les Tyrannos.

Et avec un réseau de telles citadelles dans le pays, l'espoir renaîtra. Convaincus de la noblesse de vos intentions, les autres peuples d'Eden se joindront à vous, et tous réunis, vous vaincrez les Tyrannosaures. Il n'y a qu'un petit problème.

On a perdu le secret des citadelles! Votre arrière-grand-père, Priam, surnommé l'Architecte, bâtit la citadelle de Mo. Cette forteresse gargantuesque défie toutes les lois de la construction. Son existence même est une énigme, source d'émerveillement pour tous ceux qui la contemplent. Comment l'Architecte a-t-il pu bâtir quelque chose de tel? Hélas, ce grand secret a disparu dans la nuit des temps. Toutes les connaissances liées à cette construction furent éliminées par le propre fils de Priam, Vangor. C'était un seigneur cruel, désireux de conclure une alliance déloyale avec Moorkus Rex. Pour prouver ses intentions, il fit condamner à mort tous ceux qui avaient participé à la construction de la citadelle. Par la suite, Vangor fut surnommé L'Esclavagiste.

Mais vous croyez sincèrement que le secret de l'Architecte peut être retrouvé. Votre mission se divise donc en deux étapes. Tout d'abord, vous devez découvrir le grand secret et apprendre à construire des citadelles comme celle de Mo. Ensuite, vous devez visiter les vallées d'Eden et construire une citadelle dans chaque vallée pour défendre les habitants contre les Tyrannos. Vous devez également persuader ces habitants de devenir vos alliés, de se joindre à vous dans une guerre contre Moorkus Rex et ses légions de la mort...

INTERFACE DU JEU

L'ÉCRAN PRINCIPAL

L'écran principal du jeu comporte plusieurs éléments:

CARTE DE LA VALLÉE (HORS DE LA CITADELLE)

LIEU
VUE DU JOUEUR
COMPAGNONS
INVENTAIRE
CURSEUR

LE CURSEUR
Remarque: Chaque fois que le verbe CLIQUER est employé ci-après, il s'agit du bouton GAUCHE de la souris.
Le jeu est entièrement contrôlé par le curseur. Au centre de l'écran, il prend généralement la forme d'un cube qui tourne. Utilisez la souris pour le déplacer sur l'écran. S'il y a quelque chose à voir ou à ramasser, la rotation s'arrêtera et un symbole apparaîtra sur le cube. Cliquez (avec le bouton gauche de la souris) pour sélectionner la fonction correspondante.

Le curseur a différentes fonctions:
DÉPLACEMENT
Lorsque vous placez le curseur sur l'un des quatre bords de l'écran principal, ou sur une porte ou une entrée, il se change en cube qui roule et une flèche apparaît dessus. Cela signifie que vous pouvez aller dans cette direction. Il vous suffit de cliquer.

VOIR DES OBJETS
Lorsque vous déplacez le curseur sur l'écran principal, vous pouvez remarquer un effet de zoom. Un œil apparaîtra à la surface du cube. Cela vous indique qu'il y a un objet à cet endroit, ou du moins quelque chose à voir. Cliquez pour faire un zoom.

RAMASSER DES OBJETS
Lorsque vous placez le curseur sur un objet, une main peut apparaître pour vous indiquer que vous pouvez le ramasser. Cliquez pour ramasser l'objet. Le curseur sera alors remplacé par l'objet. Vous souhaiterez sans doute le mettre dans votre inventaire (au bas de l'écran) pour l'utiliser ultérieurement. Placez le curseur sur la ligne d'inventaire et cliquez à nouveau pour y mettre l'objet. Parfois, vous préférerez le donner à quelqu'un. Dans ce cas, placez le curseur sur la personne voulue et cliquez pour lui donner l'objet.

INTERAGIR AVEC LES COMPAGNONS
Si vous placez le curseur en haut au centre de l'écran, là où sont affichés les membres de votre groupe, il se changera en main. Si vous cliquez à cet endroit, vous ferez apparaître l'écran des compagnons. Ainsi, vous pourrez parler aux autres membres du groupe et leur donner des objets. Cet écran est décrit plus en détail ci-après.

L'ÉCRAN DES COMPAGNONS
Tout au long de l'aventure, des personnages rejoignent et quittent votre groupe. Des mini-portraits, situés en haut au centre de l'écran principal, vous indiquent quels sont vos compagnons du moment. Si vous placez le curseur sur ces mini-portraits, il se changera en main. En cliquant, vous accédez à un écran affichant tous vos compagnons. (Vous pouvez également y accéder en cliquant avec le bouton DROIT de la souris n'importe où dans la partie centrale de l'écran principal). Pour voir tous vos compagnons, il se peut que vous deviez faire défiler l'écran vers la droite ou la gauche. En cliquant sur l'un d'eux, il ou elle vous parlera. Bavardez avec vos compagnons si vous hésitez sur la marche à suivre. Cet écran vous permet également de donner des objets à vos compagnons. Si vous ne savez pas à quoi sert un objet, essayez de le donner à quelqu'un d'autre pour avoir des explications.
Pour retourner à l'écran principal, vous pouvez soit utiliser le bouton DROIT de la souris, soit cliquer sur les mini-portraits en haut de l'écran.

CLIQUER SUR ADAM - ÉCRAN DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Adam se trouve toujours au centre de l'écran des compagnons. Si vous cliquez sur lui, vous accéderez à l'écran de sauvegarde/chargement, où vous pourrez sauvegarder et charger des parties, et modifier certaines options. Pour retourner au jeu, il vous suffit d'appuyer sur Entrée. De plus amples détails sur cet écran vous sont donnés ci-après.

L'ÉCRAN DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT

En cliquant sur Adam à partir de l'écran des compagnons, vous accédez à l'écran de sauvegarde/chargement.

POUR SAUVEGARDER UNE PARTIE:

Cliquez sur "Save Game 1 (2 etc.)" pour sauvegarder la partie en cours. Un nom lui sera automatiquement attribué, en fonction de l'endroit où vous vous trouvez et du nombre de sauvegardes précédentes à cet endroit. Appuyez sur ENTRÉE pour retourner au jeu.

POUR CHARGER UNE PARTIE:

Cliquez sur "Load Game 1 (2 etc.)" pour charger une partie précédemment sauvegardée, puis appuyez sur ENTRÉE pour retourner à l'écran précédent.

Pour modifier le volume sonore:

Cliquez sur les curseurs (Boutons coulissantst), sans relâcher le bouton de la souris, et faites-les glisser vers le haut ou le bas pour modifier le volume de la musique et des voix. Appuyez sur ENTRÉE pour retourner à l'écran précédent.

POUR RÉÉCOUTER LES PAROLES:

Si vous avez manqué les paroles de quelqu'un et que vous désirez les écouter à nouveau, utilisez le lecteur de cassettes en bas de l'écran, avec les fonctions standard de lecture et de rembobinage. Appuyez sur ENTRÉE pour retourner à l'écran précédent. Les 32 derniers propos sont enregistrés.

Les sous-titres:

En cliquant sur une langue, vous pouvez activer ou désactiver les sous-titres.

LE JEU

Après une introduction d'Eloi, le Messager, le jeu commence. VOUS êtes le prince Adam. C'est le jour de votre majorité, mais ce n'est pas un jour de fête. Votre père est sur le point d'apprendre le dernier coup porté par les Tyrannosaures. Il vous a convoqué dans la salle du trône. Alors que vous partagez la terrible nouvelle avec lui, votre détermination ne fait que s'accroître. Vous devez trouver un moyen de vaincre Moorkus Rex!

LA CITADELLE DE MO

L'aventure commence dans le hall d'entrée de la magnifique citadelle de Mo. Vous devez trouver votre chemin jusqu'au cœur de la citadelle, où votre père vous attend. Explorez la citadelle et faites la connaissance de ses habitants: Eloi, le Messager; Jabber, le Bourreau; Thugg, le fidèle Huissier d'Armes du roi; et Monk, le sage Chancelier de votre père. Votre première mission sera de retrouver le grand secret de la construction des citadelles, que détenait votre arrière-grand-père. Est-il perdu à jamais, ou réussirez-vous élucider le mystère et apprendre à bâtir de nouvelles citadelles pour défendre les autres races contre les Tyrannos?

HORS DE LA CITADELLE

Si vous découvrez le secret des citadelles, vous pourrez sortir de Mo. Retournez au hall d'entrée et franchissez le portail principal. Une fois sorti, vous irez parcourir les vallées d'Eden, afin de partager votre secret avec vos alliés et leur apprendre à construire des défenses contre les Tyrannos. Quittez la citadelle en cliquant n'importe où dans le ciel. Le curseur se changera en chevron, indicateur de long voyage. Vous rencontrerez de nombreuses créatures étranges et des races humaines mystérieuses. Vous devrez les persuader de se rallier à votre cause. Beaucoup vous accompagneront dans votre voyage. Vous découvrirez également beaucoup de reliques enchantées et d'armes redoutables, que vous pourrez utiliser contre les Tyrannos.

SE DÉPLACER DANS LES VALLÉES

Lorsque Eloi vous emmène dans la première vallée (Chaamar), une vue aérienne de toute la vallée apparaît. Les instructions de déplacement ci-dessous s'appliquent à toutes les vallées.

Lorsque vous déplacez le curseur sur la vue aérienne de la vallée, vous remarquez un effet de zoom. Regardez la petite carte dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous et votre groupe êtes représentés par une case noire. Si vous cliquez avec le curseur à un endroit de la vue aérienne, vous serez transportés dans la partie correspondante de la carte et une nouvelle vue apparaîtra sur l'écran. Une fois dans la vallée, vous vous déplacez en cliquant au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest (les bords de l'écran principal). Vous avancez d'un pas dans la direction choisie et la petite case noire avance simultanément sur la carte. Pour retourner à la vue aérienne, il vous suffit de cliquer sur la petite carte. À partir de la vue aérienne, vous pouvez faire un zoom sur n'importe quelle partie de la vallée en plaçant le curseur à l'endroit voulu et en cliquant.

QUITTER UNE VALLÉE

Pour quitter une vallée, retournez à la vue aérienne (en cliquant sur la petite carte), puis cliquez sur le CIEL au-dessus de la vallée (la partie supérieure de l'écran). Eloi vous demandera où vous voulez aller et suivra vos instructions selon l'endroit où vous cliquez.

CONSTRUIRE DES CITADELLES

Pour pouvoir bâtir des citadelles, vous devrez retrouver le secret de l'Architecte dans l'enceinte de Mo. Ensuite, vous aurez besoin d'aide pour la construction. L'aide s'achète, mais à vous de découvrir comment et à qui.

PROTÉGER VOS CITADELLES

Lorsque vos citadelles sont en construction, méfiez-vous. Les Tyrannos essaieront de les détruire avant qu'elles ne soient achevées. Et souvent, les citadelles seront attaquées pendant que vous serez dans une autre vallée! Vous devrez être prêt à chasser les Tyrannos s'ils attaquent, et fortifier vos citadelles pour les rendre imprenables. Ce sont les gens et les créatures que vous rencontrerez au cours de vos voyages qui vous apprendront à vous débarrasser des Tyrannos et à fortifier les citadelles...

GAGNER LE JEU

Si vous vous y prenez bien, vous affronterez Moorkus Rex en personne. Il n'y a qu'une seule façon de le vaincre. À vous de la découvrir.

CONSEILS

• Accélérer le jeu - Pendant les séquences de dialogue ou d'animation, vous pouvez cliquer pour passer à la suite.
• Coquillage de Tau - Si on vous a donné le coquillage de Tau, il peut vous rendre service quand vous en avez vraiment besoin. Pour l'utiliser, il vous suffit d'aller à l'écran des compagnons, de prendre le coquillage, et de cliquer sur Adam.
• Pause (bouton P) - Lorsque vous êtes dans une vallée, les dinosaures ne sont pas nécessairement à l'abri des attaques de Tyrannos. Si vous devez vous absenter un moment, appuyez sur pause pour arrêter le temps.

CRÉDITS

POUR CRYO INTERACTIVE

Graphismes	Jean-Jacques Chaubin
	Sohor Ty
	Isabelle Grospiron
	Philippe Jedar
	Yvon Trevien
	Danièle Herbulot
Programmation	Patrick Dublanchet
Musique et son	Stéphane Picq
Textes	Johan Robson
avec la participation spéciale de	Steve Jackson
Conception originale	Rémi Herbulot
	Philip Ulrich
	Johan Robson
Programmation complémentaire	Pascal Urro
	Olivier Robin
	Rémi Herbulot
Version 3DO	Fredric Nespoulous
Version CD32	Rosan Desirabel
Version CD-I	Alain Saffray
Voix	Edward Marcus
	Paul Bandey
	Kim Michelle Broderick
	Patrick Floersheim
	Steve Gadler
	David Gasman
	Roger Lumont
	Guy Marshall
	Mike Marshall
	Karen Strassman
	Yannick Vail
	Michel Vigne
Synchro	Jean-Marc Delon
	Thierry Carado
	Regina Bolly
	Danièle Herbulot
Réalisation	Rémi Herbulot
Musique	Stéphane Picq:
	Lost Eden
	The Quest
	Citadel of Knowledge
	Thaaís Secret
	Velociraptor Ride
	Deshydratation Tower
	Brontosaurus
	Aquasaurus
	Castraís Harmonic Song
	The Magnificentís
	Taboo
	Undead Soul
	Amazonia ,
	Mother of Energy

POUR VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Producteur	Diarmid Clarke
Producteur exécutif	Jon Norledge
Assurance qualité	John Martin
	Sacha Tait
	Simon Humber
	Michael Wenn
Coordinateur de la conception et des illustrations	David Miller
Conception du manuel	Mick Lowe Design
Conception du packaging	Blue Source

LOST EDEN

ITALIANO

INDICE

INTRODUZIONE

Dal 1974, anno in cui venne pubblicato Dungeons & Dragons, ho iniziato ad appassionarmi dei giochi d'avventura. Come assiduo giocatore di D&D, cominciai a promuovere i giochi di ruolo attraverso la Games Workshop ed infine arrivai a disegnare avventure, come co-autore dei Fighting Fantasy Gamebooks, disegnatore delle avventure telefoniche FIST e, più di recente, nello sviluppo di Battlecards. I giochi di ruolo originali, giocati su tavoli pieni di cartacce, sono molto diversi dalle odierne avventure altamente tecnologiche, multimediali giocate sui computer più moderni. Osservare come i giochi di avventura si sono evoluti negli ultimi 20 anni è stata un'esperienza molto affascinante.
Adesso ci troviamo davanti ad una nuova avventura di ruolo: i film interattivi. E in questo campo, Lost Eden rappresenta una sorta di pietra miliare. Il design scrupoloso e l'attenta programmazione della Cryo hanno creato un vero e proprio capolavoro dei giochi di avventura. L'azione di gioco è a videata completa, l'animazione è incredibilmente realistica, i comandi di gioco (l'interfaccia) non sono in nessun modo limitativi. E devo dire che non ho mai giocato un gioco in cui i personaggi sono stati sviluppati con tanta cura.

Il risultato è un gioco d'avventura tutto particolare. Ammiro molto questa grande creazione della Cryo e sono stato molto contento di essere stato coinvolto nello sviluppo. Sono sicuro che sarete d'accordo con me appena entrerete nel vivo del gioco.

Benvenuti in un nuovo mondo. Il mondo di Lost Eden..

Mr Steve Jackson

REQUISITI DEL SISTEMA

MINIMI	CONSIGLIATI
486SX	486SX
33MHZ	50MHz
CD-ROM VELOCITÀ SINGOLA	DOPPIA VELOCITÀ

MEMORIA

Gioco + Voce + Musica =	520K min
Gioco + Voce =	480K min
Solamente gioco =	470K

SONORO
Compatibile Sound Blaster

COME INSTALLARE IL GIOCO

Prima di poter giocare Eden, dovrai installare il gioco sul disco fisso. Segui passo passo questo procedimento:

1. Eden gira su DOS. Se sei in Windows, come prima cosa dovrai uscire dal programma. Controlla che il mouse e/o joystick sia installato e che funzioni.
2. Inserire il dischetto di Eden nell'unità CD.
3. Spostati dall'unità attuale a quella CD. Per esempio, se la tua unità CD è l'unità D:, digita D: al sollecito del DOS e premi RETURN (A CAPO).
4. Digita EDEN e premi RETURN per cominciare il gioco.
5. La prima volta che Eden girerà, il programma d'installazione registrerà i file di allestimento sul disco fisso.
6. Sulla videata di apertura scegli l'opzione 'I Want to Start a New Installation' (Voglio cominciare un'installazione nuova). Sulla videata successiva ti verrà chiesto di scegliere tra installazione automatica o manuale.
7. Scegli l'opzione Automatic Installation (installazione automatica). Questa dovrebbe andare bene per la maggior parte dei sistemi. Se avrai dei problemi (mancanza di sonoro, colori strani etc.) dovrai ricominciare tutto daccapo scegliendo la Manual Installation (Installazione manuale). L'installazione manuale ti consentirà di scegliere la directory in cui salvare le configurazioni di Eden (la predefinita è'C:\EDEN\)
8. Infine, il programma d'installazione elencherà gli allestimenti delle configurazioni che ha selezionato per te. Se sono correte, clicca su OK, altrimenti, scegli CANCEL (ANNULLA) per ritornare sulla videata precedente, dove potrai provare l'opzione dell'installazione manuale.
9. Quando avrai finito, il programma d'installazione ti consentirà di scegliere se giocare la partita o uscire dal DOS.
10. Dopo che il programma d'installazione è stato eseguito una volta, non dovrai più eseguirlo, a meno che tu non cambi hardware.

LA STORIA DELL'EDEN

Per molte generazioni, i pacifici abitanti di Eden hanno vissuto nel terrore del tiranno Moorkus Rex. Con le sue orde selvagge di spietati tirannosauri, Moorkus Rex ha scatenato una terribile campagna per la distruzione della razza umana e dei dinosauri. Il suo scopo è di dominare tutto l'Eden.
Il TUO scopo è di impedirglielo.
Nel gioco vesti i panni del Principe Adam di Mo, l'erede al trono del Regno di Mashaar. Sei un giovane ambizioso e coraggioso e sei impaziente di avere un ruolo determinante negli eventi. E non solo quelli tuoi personali, ma anche quelli di tutto l'Eden. Il tuo più grande desiderio è di sconfiggere Moorkus Rex; tuo padre, Re Gregor, è anziano e non ha più le energie e lo spirito per affrontare il capo dei tirannosauri. Oramai ha abbandonato ogni speranza, crede che niente potrà mai impedire il dominio di Moorkus Rex, prima o poi i tirannosauri conquisteranno tutto l'Eden. Provi un grande rispetto per tuo padre, ma non hai la sua stessa disillusa visione del futuro.
Il gioco comincia il giorno del tuo compleanno, giorno in cui diventi maggiorenne. Fin da quando tua madre e tua sorella furono uccise dai tirannosauri nelle pianure di Mashaar, Re Gregor ti ha vietato di lasciare i luoghi sicuri di Mo. Sei il suo unico erede al trono sopravvissuto, e non ti è concesso di mettere inutilmente a repentaglio la tua vita nel mondo esterno. Ma tu vuoi uscire da Mo e vedere le meravigliose terre di Eden con i tuoi occhi. Non condividi il suo pessimismo e hai intenzione di fermare i

tirannosauri prima che sia troppo tardi. Hai già una formidabile difesa da utilizzare contro di loro...
La tua città natale, la grande cittadella di Mo, è una fortezza inespugnabile che non potrà mai essere violata dai tirannosauri. Ma, mentre i tuoi sudditi sono al sicuro nella cittadella di Mo, i tirannosauri stanno seminando distruzione nelle terre confinanti, uccidendo e facendo prigionieri dei tuoi possibili alleati: le altre razze di esseri umani e di dinosauri pacifici.
Hai sognato che un giorno tutto questo finirà e arriverà un'era libera dalla tirannia di Moorkus Rex. Hai delle idee molto ambiziose, come fare alleare gli uomini e i dinosauri contro i tirannosauri. E hai anche un piano. Un piano per convincere gli altri ad unirsi alla vostra causa. Se riuscirai a costruire delle cittadelle come quella di Mo nelle valli dove vivono gli altri esseri umani, potrai metterli in salvo dagli attacchi dei tirannosauri.
E con diverse cittadelle nella zona, ci sarà di nuovo speranza per il futuro. Fiduciosi nelle tue nobili aspirazioni, gli altri sosterranno la tua causa. E con il resto dell'Eden alleato contro di loro, i tirannosauri verranno sicuramente sconfitti. Ma c'è un problema.
Il grande segreto delle cittadelle è andato perduto! Priam, tuo bisnonno, conosciuto come l'Architetto, costruì la cittadella di Mo. Questa gigantesca fortezza sfida tutte le leggi di costruzione conosciute. La sua stessa esistenza rappresenta un vero e proprio mistero, nessuno ha mai capito quale sia la sua origine. Chissà come l'avrà costruita l'Architetto? Purtroppo questo grande segreto si è perduto nella notte dei tempi. Tutto quello che si sapeva sulla costruzione delle cittadelle venne cancellato dalla storia proprio dal figlio di Priam, Vangor. Guerriero crudele, Vangor strinse una pericolosa alleanza con Moorkus Rex e distrusse tutte le informazioni necessarie alla costruzione delle cittadelle in suo possesso come prova delle proprie intenzioni. Vangor venne soprannominato l'Aguzzino. Ma tu sei sicuro di poter scoprire di nuovo il grande segreto dell'Architetto. La tua missione è composta da due fasi.
Come prima cosa dovrai scoprire di nuovo il grande segreto. Devi imparare a costruire le cittadelle, proprio come quella di Mo. Quindi, dovrai visitare le valli dell'Eden. Dovrai costruire una cittadella in ogni valle per difendere gli abitanti dai tirannosauri. Inoltre, dovrai convincere gli abitanti a diventare tuoi alleati per partecipare al tuo fianco in una campagna di guerra contro Moorkus Rex e le sue legioni seminatrici di morte...

COME INTERAGIRE CON L'EDEN

LA VIDEATA PRINCIPALE

La videata principale del gioco è composta da diversi elementi:

MAPPA DELLA VALLE
(NON DELLA CITTADELLA)

POSIZIONE
VISUALE GIOCATORE
COMPAGNI ATTUALI
INVENTARIO
CURSORE

IL CURSORE

Importante: nel testo qui di seguito quando parliamo di CLICCARE ci riferiamo a cliccare con il pulsante SINISTRO del mouse.
Il gioco è completamente gestito tramite cursore. Al centro della videata il cursore assume generalmente l'aspetto di un cubo ruotante. Utilizzare il mouse per spostarlo sulla videata. Se c'è qualcosa da vedere o da raccogliere, il cubo cesserà di ruotare e il simbolo apparirà dentro il cubo. CLICCANDO (pulsante sinistro del mouse), SELEZIONERAI la relativa funzione.

Il cursore ha diverse funzioni:

MUOVERSI

Il cursore si trasformerà in un cubo rotolante se lo sposterai su uno dei quattro bordi della videata principale o sulla soglia di una porta o un'entrata; ci apparirà sopra una freccia che indicherà la direzione nella quale potrai andare. Clicca per muoverti in quella direzione.

VEDERE GLI OGGETTI

Muovendolo sulla videata principale, il cursore potrebbe cominciare a ZOOMARE avanti ed indietro. Sopra il cursore apparirà un occhio per informarti che lì si trova un oggetto, o che comunque è stato visto qualcosa. Clicca per andarci più vicino con lo zoom.

COME RACCOGLIERE GLI OGGETTI

Quando muoverai il cursore su un oggetto, qui sopra potrebbe apparirci una mano; clicca per raccoglierlo. Il cursore verrà sostituito dall'oggetto. Il più delle volte vorrai metterlo nell'inventario (in fondo alla videata) per poterlo utilizzare in un secondo momento. Sposta il cursore in linea con l'inventario e clicca di nuovo per depositarcelo. Talvolta potresti voler offrire l'oggetto a qualcuno. Posiziona di nuovo il cursore su colui al quale lo vuoi dare e clicca per darglielo.

COME INTERAGIRE CON I COMPAGNI

Il cursore si trasformerà in una mano se lo muoverai nell'area in alto al centro che mostra i membri del tuo gruppo. Cliccandoci una volta apparirà la videata dei Compagni, da cui potrai parlare con gli altri membri del gruppo, nonché offrirgli degli oggetti. Questo procedimento viene comunque descritto dettagliatamente più avanti.

LA VIDEATA DEI COMPAGNI

Durante l'avventura dei personaggi entreranno a far parte del gruppo mentre altri lo abbandoneranno. In alto al centro della videata principale vengono mostrati coloro che fanno parte del tuo gruppo in un determinato momento. Il cursore si trasformerà in una mano quando lo sposterai su questi piccoli ritratti. Cliccando passerai su una videata intera in cui vengono presentati tutti i tuoi compagni attuali. Per accedere a questa videata dei compagni potrai anche cliccare su un punto qualsiasi vicino al centro della videata principale. Per poterli raggiungere tutti è possibile che tu debba scorrere a destra o a sinistra. Il compagno, o la compagna, cominceranno a parlare quando ci cliccherai sopra. Parla con i compagni se ti sei bloccato e non sai più come andare avanti. Su questa videata dei compagni potrai anche offrire degli oggetti ai tuoi compagni. Se hai dei dubbi sull'utilizzazione di un oggetto, prova ad offrirlo a qualcun'altro che potrebbe farti sapere a che cosa serve.
Ritorna sulla videata principale cliccando con il pulsante DESTRO del mouse o cliccando sui mini ritratti in alto al centro della videata.

CLICCARE SU ADAM - LA VIDEATA SALVA/CARICA
Adam si trova sempre al centro della videata dei compagni. Cliccando (sinistro) su di lui, arriverai sulla videata salva/carica su cui potrai salvare e caricare giochi oltre che modificare delle opzioni. Quando avrai finito, premi RITORNO per ritornare sulla partita. Qui di seguito troverai altre informazioni su questa videata.

LA VIDEATA SALVA/CARICA
Cliccando su Adam sulla videata dei compagni, apparirà la videata Salva/Carica:

PER SALVARE UN GIOCO
Clicca su 'Save Game 1 (2 etc.)' [Salva Gioco 1 (2 etc)] per salvare il gioco allo stato attuale. Al gioco salvato verrà dato automaticamente un nome, in base al luogo e al numero delle volte che hai già salvato quel luogo. Clicca su RETURN per ritornare sul gioco.

PER CARICARE UN GIOCO
Clicca su 'Load Game 1 (2 etc.)' [Carica Gioco 1 (2 etc.)] per caricare un gioco precedentemente salvato. Quindi, clicca su RETURN per ritornare sulla videata precedente.

PER MODIFICARE I LIVELLI DEL SONORO
Clicca e posizionati sugli attenuatori (interruttori scorrevoli). Trascinali su o giù per modificare il volume della musica e del parlato. Clicca su RETURN per ritornare sulla videata precedente.

PER RIASCOLTARE IL PARLATO
Se hai perduto parte del discorso di qualcuno e vuoi riascoltarlo, utilizza la sezione TAPE (CASSETTA) in fondo alla videata. Funziona proprio come un registratore, con tanto di Rewind (Riavvolgimento rapido) e Play. Clicca su RETURN per ritornare sulla videata precedente. Vengono conservati gli ultimi 32 commenti.

PER RIASCOLTARE IL PARLATO
Clicca su una lingua; potrai scegliere se attivare o meno i sottotitoli.

COME SI GIOCA

Dopo l'introduzione di Eloi, il Messaggero, inizia il gioco vero e proprio. Tu sei il principe Adam. È il giorno del tuo compleanno; oggi sei diventato maggiorenne. Ma non è un giorno da festeggiare, infatti presto tuo padre verrà informato dell'ultimo attacco dei tirannosauri. Ti ha convocato nella sala del trono e quando apprendi le terribili notizie, il tuo desiderio di vendetta si fa sempre più forte; devi assolutamente trovare un modo per sconfiggere Moorkus Rex!

LA CITTADELLA DI MO
L'avventura comincia nei saloni della grande cittadella di Mo. Dovrai trovare la strada che conduce alla cripta della cittadella, dove tuo padre ti sta aspettando. Esplora la cittadella e incontra i suoi abitanti: Eloi il Messaggero, Jabber il Boia, Thugg il devoto Cerimoniere di corte del Re e saggio consigliere di tuo padre. La tua prima missione sarà riscoprire il grande segreto che si nasconde dietro la costruzione delle cittadelle. Il segreto del tuo bisnonno si è andato perduto nella notte dei tempi? Oppure, riuscirai a risolvere il mistero e imparare a costruire delle nuove cittadelle per mettere le altre razze al sicuro dagli attacchi dei tirannosauri?

FUORI DALLA CITTADELLA

Se riuscirai a scoprire il segreto delle cittadelle potrai partire da MO. Trova la strada per ritornare ai saloni e esci dal cancello principale. Quando sarai fuori dalla cittadella, partirai per un viaggio attraverso le valli dell'Eden per svelare il tuo segreto alle razze alleate ed iniziare la costruzione delle fortificazioni contro i tirannosauri. Parti dalla cittadella cliccando in un punto qualsiasi del cielo. Il cursore si trasformerà in un capriolo per indicare un viaggio lungo. Incontrerai un sacco di curiose creature e misteriosi essere umani. Dovrai conquistare la loro fiducia e convincerli a sostenere la tua causa. Molti di loro si uniranno a te nel corso del tuo viaggio. Troverai anche molte reliquie incantate e armi potenti che potrai utilizzare contro i tirannosauri.

COME MUOVERSI PER LE VALLI

Quando Eloi ti porterà nella prima valle (Chaamar), ti verrà mostrata una visuale di tutta la valle (Visuale aerea). Le istruzioni per i movimenti descritte qui di seguito sono le stesse per tutte le valli.

Muovendo il cursore sulla visuale aerea della valle, effettuerai una ZOOMATA. Nota la cartina in alto a destra della videata dove tu ed i tuoi compagni di viaggio verrete mostrati come un quadratino nero. Cliccando il cursore nell'area della visuale, verrai trasportato su quella parte della carta e vedrai la nuova visuale per quella regione. Quando ti troverai nella valle vera e propria, ti potrai muovere per la valle cliccando a nord, sud, est o ovest (i bordi della videata principale). Ti muoverai di un passo nella direzione scelta. Guarda come il quadratino nero si muove sulla mappa insieme a te. Puoi ritornare sulla visuale aerea cliccando sulla cartina in alto a destra. Dalla visuale aerea potrai zoomare direttamente su una delle regioni della valle spostando il cursore e cliccando.

COME ABBANDONARE UNA VALLE

Per lasciare una valle, ritorna sulla visuale aerea (clicca sulla cartina) e clicca su in punto qualsiasi del CIELO al di là della valle (parte superiore della videata). Eloi ti chiederà dove vuoi andare e seguirà le tue istruzioni in base a dove cliccherai.

COME COSTRUIRE LE CITTADELLE

Prima di poter costruire una cittadella, dovrai scoprire il segreto dell'Architetto all'interno della stessa cittadella di Mo. Quando sarai venuto a conoscenza del segreto, scoprirai che per costruire delle cittadelle avrai bisogno di aiuto. E potrai avere quest'aiuto solo che dovrai scoprire come e da chi potrai ottenerlo.

COME PROTEGGERE LE CITTADELLE

Durante la costruzione delle cittadelle dovrai stare molto attento perché i tirannosauri tenteranno di distruggere le cittadelle prima che vengano terminate. Spesso le cittadelle verranno attaccate quando ti troverai in un'altra valle! Devi preparati a scacciare i tirannosauri nel caso attacchino. Dovrai fortificare le cittadelle per renderle sicure nell'eventualità di altri attacchi. Devi scoprire parlando con le persone e le creature che incontrerai durante il tuo viaggio, come fare a scacciare i tirannosauri e fortificare le cittadelle...

COME VINCERE IL GIOCO

Se condurrai la tua missione con successo, dovrai affrontare Moorkus Rex. C'è solo un modo per sconfiggerlo, e sta a te scoprirlo!

CONSIGLI

• Saltare: puoi saltare delle sequenze di parlato o sequenze animate cliccando durante l'esecuzione.
• Conchiglia di Tau: se hai già ricevuto la conchiglia di Tau, potrai utilizzarla per avere dei consigli quando sarai bloccato. Per utilizzare la conchiglia, vai sulla videata dei compagni, raccogli la conchiglia e cliccala su Adam.
• Pausa: (Pulsante P) quando sei in una valle, i dinosauri non saranno necessariamente al sicuro dagli attacchi dei tirannosauri. Se devi abbandonare il gioco, premi pausa ed il tempo si fermerà.

TITOLI

TITOLI DELLA CRYO INTERACTIVE

Grafica	Jean-Jacques Chaubin
	Sohor Ty
	Isabelle Grospiron
	Philippe Jedar
	Yvon Trevien
	Daniele Herbulot
Programmazione	Patrick Dublanchet
Musica & Sonoro	Stephane Picq
Testi	Johan Robson
con la partecipazione speciale di	Steve Jackson
Design originale	Remi Herbulot
	Philip Ulrich
	Johan Robson
Programmazione supplementare	Pascal Urro
	Olivier Robin
	Remi Herbulot
Versione 3DO	Fredric Nespoulous
Versione CD32	Rosan Desirabel
Versione CD-i	Alain Saffray
Voci	Edward Marcus
	Paul Bandey
	Kim Michelle Broderick
	Patrick Floersheim
	Steve Gadler
	David Gasman
	Roger Lumont
	Guy Marshall
	Mike Marshall
	Karen Strassman
	Yannick Vail
	Michel Vigne
Sincronizzazione delle labbra	Jean-Marc Delon
	Thierry Carado
	Regina Bolly
	Daniele Herbulot
Regia	Remi Herbulot

Musica Stephane Picq:	Lost Eden
	The Quest
	Citadel of Knowledge
	Thaaís Secret
	Velociraptor Ride
	Deshydratation Tower
	Brontosaurus
	Aquasaurus
	Castraís Harmonic Song
	The Magnificentís
	Taboo
	Undead Soul
	Amazonia
	Mother of Energy

TITOLI DELLA VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Produttore	Diarmid Clarke
Produttore esecutivo	Jon Norledge
Garanzia di qualità	John Martin
	Sacha Tait
	Simon Humber
	Michael Wenn
Coordinatore Design e realizzazione artistica	David Miller
Design del manuale	Mick Lowe Design
Design della confezione	Blue Source

LOST EDEN

ESPAÑOL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Cuando en 1974 se publicó por vez primera Dungeons & Dragons (Dragones y Mazmorras), yo ya era un seguidor entusiasta de los Juegos de Aventuras. Y así, pasé de ser un fanático de Dragones y Mazmorras, a promocionar juegos de rol en las tiendas especializadas "Games Workshop", hasta conseguir diseñar mis propias aventuras: fui co-autor de Fighting Fantasy Gamebooks, creé las aventuras telefónicas FIST y, más recientemente, he participado en la creación de Battlecards. Este tipo de juegos ha evolucionado mucho, y se ha pasado de los primeros juegos fantásticos de rol - que se jugaban sobre grandes tableros cubiertos de trozos de papel - a las extravagantes versiones de hoy en día, basadas en la alta tecnología multimedia y en los ordenadores más avanzados. Seguir la evolución de los Juegos de Aventuras en los últimos veinte años ha sido una experiencia fascinante.

Hoy en día la gesta está protagonizada por lo máximo en juegos de aventuras: la película interactiva. En este sentido, Lost Eden marca un hito. Cryo ha elaborado un diseño y una programación tan esmerados que el resultado es una auténtica obra maestra de los Juegos de Aventuras: la acción se desarrolla por toda la pantalla, la animación es de un realismo asombroso y la forma de controlar el juego - el interfaz - resulta comodísima. Por otra parte, jamás he encontrado un juego cuyos personajes hubieran sido creados con tanto detalle.

El resultado es un juego de aventuras de carácter único y no puedo por menos de expresar mi total admiración hacia la brillante creación de Cryo. Ha sido un auténtico placer participar en el desarrollo del juego, y estoy seguro de que vosotros compartiréis mi entusiasmo cuando os veáis inmersos en la aventura.

Bienvenidos a un nuevo mundo. El mundo de Lost Eden.

Mr Steve Jackson

REQUISITOS DEL SISTEMA

MINIMO	ACONSEJABLE
486 SX	486 SX
33 mhz	50 mhz
CD-ROM VELOCIDAD ÙNICA	DOBLE VELOCIDAD

MEMORIA
Juego + voz + música = 520 K mínimo
Juego + voz = 480 K mínimo
Juego sólo = 470 K

SONIDO
Tarjeta Sound Blaster y compatibles

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

Antes de empezar a jugar a Eden, debes instalar el juego en el disco duro. Sigue atentamente las siguientes instrucciones:

1. Eden funciona partiendo del sistema DOS. Si estás en Windows, debes salir primero de este entorno. Asegúrate de que tienes un ratón y/o un joystick instalados y de que funcionan.
2. Mete el disco de Eden en la unidad del CD.
3. Cambia la unidad en la que estés para que concuerde con la del CD. Por ejemplo, si la unidad del CD es D:, teclea D: detrás de la señal de DOS y dale a la tecla RETURN.
4. Teclea EDEN y dale a RETURN para que comience el juego.
5. La primera vez que ejecutes el programa de Lost Eden, el programa de instalación creará ficheros de arranque en el disco duro.
6. Cuando estés en la pantalla introductoria, escoge la opción "Quiero comenzar una instalación nueva" (I Want to Start a New Installation). La siguiente pantalla te preguntará si quieres una instalación manual o automática.
7. Escoge la instalación automática. Ésta funcionará bien en casi todos los sistemas. Si tienes algún problema (falta de sonido, colores extraños...), entonces deberás volver a empezar el proceso, esta vez eligiendo instalación manual. Con ella podrás elegir, además, tu propio directorio en el que salvar las configuraciones de Eden (lo establecido por defecto es C:\EDEN\).
8. Por fin, el programa de instalación te mostrará una lista de las características de la configuración seleccionadas para ti. Si éstas son correctas, pulsa en OK. Si no, escoge CANCEL para volver a la pantalla anterior, donde puedes volverlo a intentar con la opción de instalación manual.
9. Cuando hayas acabado, el programa de instalación te dará la opción de jugar o salir a DOS.
10. Una vez que has ejecutado el programa de instalación, no tendrás que volver a repetir este proceso nunca más, a no ser que cambies tu hardware.

LA HISTORIA DE EDÉN

Durante generaciones, los pacíficos habitantes de Edén han vivido aterrorizados por el tyranno Moorkus Rex. Con sus hordas de sanguinarios tyrannosaurios, Moorkus Rex ha lanzado una campaña de destrucción contra la raza humana y los dinosaurios. Su objetivo final es dominar Edén por completo. TU objetivo final es impedírselo.

En el juego, desempeñas el papel del príncipe Adam de Mo, heredero del trono de Mashaar. Eres un joven ambicioso y valiente que está deseando forjarse un futuro, no sólo para ti, sino para todo Edén. Lo primero que tienes en mente es vencer a Moorkus Rex. Tu padre, el rey Gregor, es un hombre mayor al que no le queda espíritu de lucha para enfrentarse al jefe tyranno. Bajo su punto de vista, el futuro se presenta poco prometedor: nada puede impedir que Moorkus Rex se haga con la victoria final. La conquista de Edén por parte de los tyrannosaurios no es más que una cuestión de tiempo. Aunque tú respetas a tu padre, no puedes compartir su negra visión del futuro.

El juego comienza en el día que celebras tu entrada en la madurez. Desde el día en que tu madre y tu hermana fueron asesinadas por el tyranno en las llanuras de Mashaar, el rey Gregor te ha prohibido abandonar las seguras murallas de Mo. Eres el último superviviente de la dinastía, el heredero del trono de Mashaar, y no debes salir al mundo exterior y exponerte a peligros innecesarios. Pero tú anhelas abandonar Mo y contemplar con tus propios ojos las magníficas tierras de Edén. No compartes el pesimismo de tu padre y estás decidido a detener las oleadas de muerte desatadas por

el tyranno, antes de que sea demasiado tarde. Para empezar, cuentas con una defensa formidable: tu hogar, la gran ciudadela de Mo, es una fortaleza inexpugnable a la que jamás podrán acceder los tyrannosaurios. Pero mientras tus súbditos están a salvo en Mo, los tyrannos campan por sus respetos en las tierras colindantes, asesinando y esclavizando a los que deberían ser tus aliados: las otras razas humanas y los pacíficos dinosaurios.
En tus sueños has visto el fin de toda esta destrucción. Un futuro libre de la tiranía de Moorkus Rex. Tus ambiciones son las de un gran héroe: unificar a humanos y dinosaurios para que luchen como aliados contra los tyrannosaurios. Y además tienes un plan para persuadir a los otros de que se unan a tu causa. Si logras construir ciudadelas como la de Mo en los valles en los que viven las otras especies humanas, éstas estarán a salvo de los ataques tyrannos.
Y con una red de ciudadelas que cruce todo el territorio de Edén, la esperanza renacerá. Convencidos por tus nobles intenciones, otros se unirán a tu causa, y con una alianza entre todos los miembros de Edén, venceréis al tyranno. Sólo hay un problema.
¡El gran secreto de las ciudadelas se ha perdido! Tu bisabuelo Priam, conocido como el Arquitecto, construyó la Ciudadela de Mo. Esta fortaleza colosal desafía todas las leyes de la construcción. Su existencia es un enigma, una fuente de asombro para los que la contemplan. ¿Cómo pudo edificar el Arquitecto una estructura tal? Por desgracia, el gran secreto se ha perdido entre las brumas del tiempo. El hijo del Arquitecto, Vangor, se encargó de borrar el recuerdo de todo lo que se sabía acerca de la construcción de las ciudadelas. Vangor fue un soberano cruel que buscó una alianza con Moorkus Rex, y para probar sus intenciones, condujo hacia la muerte a todos los que habían tenido algo que ver con la construcción de las ciudadelas. Las gentes le conocían con el nombre del Opresor.
Pero tú estás convencido de que el gran secreto del Arquitecto puede volver a ser descubierto. De modo que tu misión consta de dos fases: en la primera tienes que descubrir de nuevo el gran secreto. Debes aprender cómo se construyeron las grandes ciudadelas como la de Mo. Una vez hecho, debes visitar los valles de Edén. En cada uno tendrás que construir una ciudadela para defender a sus habitantes de los tyrannos. Además tendrás que convencer a los que viven en el valle de que sean tus aliados, de que se unan a ti en una campaña guerrera contra Moorkus Rex y sus legiones de la muerte.

CÓMO UTILIZAR EL INTERFAZ DEL JUEGO

LA PANTALLA PRINCIPAL

La pantalla principal del juego tiene diferentes elementos:

MAPA DEL VALLE
(NO EN LA CIUDADELA)

UBICACIÓN
VISTA DEL JUGADOR
ACOMPAÑANTES ACTUALES
INVENTARIO
CURSOR

EL CURSOR
Nota: todas las veces en las que se mencione pulsar el ratón, se hace alusión a la tecla izquierda del mismo.
El juego se maneja con el cursor. En el centro de la pantalla, el cursor suele adoptar la forma de un cubo que gira. Muévelo por la pantalla utilizando el ratón. Si hay algo que debes ver o coger, el cubo dejará de girar y aparecerá un símbolo en una de sus caras. Si pulsas la tecla izquierda del ratón, seleccionarás la función apropiada.

El cursor tiene varias funciones:
MOVIMIENTO
Cuando mueves el cursor hacia una de las cuatro esquinas de la pantalla principal, o hacia una puerta o entrada, éste se convierte en un cubo que rueda, con una flecha marcada en su superficie. Ello significa que puedes ir en esa dirección. Pulsa el ratón para moverte hacia allí.

VER OBJETOS
Si mueves el cursor por la pantalla principal, éste puede actuar a modo de zoom, aumentando o disminuyendo la vista de un objeto. Cuando es así, aparece un ojo en la superficie del cursor, indicándote que hay algo que debes ver. Pulsa el ratón para ver el objeto de cerca.

RECOGER OBJETOS
Cuando al mover el cursor hacia un objeto veas una mano, quiere decir que puedes recoger dicho objeto. Pulsa el ratón y en vez del cursor aparecerá lo que hayas recogido. Lo normal es que quieras llevar el objeto a tu inventario (en la parte inferior de la pantalla) para utilizarlo más adelante. Lleva el cursor hasta la línea del inventario y pulsa el ratón de nuevo, esta vez para soltar el objeto. Cuando quieras entregarle un objeto a otra persona, lleva el cursor hasta el receptor elegido y, al pulsar el ratón, el objeto cambiará de dueño.

INTERACTUAR CON TUS ACOMPAÑANTES
El cursor se transformará en una mano cuando lo muevas hacia la zona superior central donde aparecen los miembros de tu grupo. Si pulsas el ratón en esta zona, aparecerá la pantalla de acompañantes. En ella podrás hablar con los integrantes de tu grupo y darles cosas. Este proceso aparece descrito con más detalle en el apartado siguiente.

LA PANTALLA DE ACOMPAÑANTES
A medida que transcurre la aventura, habrá personajes que se unirán a tu grupo y otros que lo abandonarán. En la parte superior central de la pantalla aparecerán retratos en pequeño de aquellos que van contigo en cada momento. Si mueves el cursor hacia estas fotografías, se transforma en una mano. Al pulsar el ratón, pasas a una pantalla entera donde aparecen todos los que te acompañan en ese momento. (También puedes pulsar la tecla DERECHA del ratón en el centro de la pantalla para acceder a esta pantalla de acompañantes). Para verlos a todos, puede que tengas que desplazar la imagen hacia la derecha o hacia la izquierda. Cuando pulsas con el ratón sobre uno de ellos, te hablará. Si no sabes qué hacer, charla con tus compañeros para que te ayuden. En esta pantalla también podrás darles cosas a tus acompañantes. Si no estás seguro de para qué sirve una cosa, dásela a alguien. Si él o ella saben cuál es su función, te lo dirán.
Vuelve a la pantalla principal dándole a la tecla derecha del ratón o pulsando en las mini fotografías que hay en la parte superior central de la pantalla.

PULSAR EN ADAM - PANTALLA DE SALVAR/CARGAR

Adam siempre está en el centro de la pantalla de acompañantes. Si pulsas en él con la tecla izquierda del ratón, pasarás a la pantalla de salvar/cargar, donde puedes salvar partidas, cargar otras y modificar las opciones. Cuando hayas acabado en esta pantalla, pulsa RETURN para volver al juego. A continuación te damos más detalles sobre esta pantalla.

LA PANTALLA DE SALVAR/CARGAR

Cuando pulsas en Adam en la pantalla de acompañantes, aparece la pantalla de salvar/cargar:

PARA SALVAR UN JUEGO

Pulsa en la frase "Save Game 1" [Salvar juego 1 (2 etc...)] para salvar la partida que estás jugando en ese momento. La partida salvada recibirá un nombre automáticamente, de acuerdo con el lugar y la cantidad de veces que hayas salvado en dicho sitio. Pulsa RETURN para volver al juego.

PARA CARGAR UN JUEGO

Pulsa en la frase "Load Game 1" [Cargar juego 1 (2 etc...)] para cargar una partida que hayas salvado anteriormente. Luego, dale a RETURN para volver a la pantalla anterior.

PARA ALTERAR LOS NIVELES DE SONIDO

Lleva el ratón sobre los reguladores o interruptores deslizantes, pulsa la tecla del ratón y, manteniéndola pulsada, arrastra el regulador hacia arriba o hacia abajo para modificar el volumen de la música y de las voces. Pulsa en RETURN para volver a la pantalla anterior.

PARA REPETIR UN DIÁLOGO

Si te has perdido algo de lo que ha dicho un personaje y te gustaría volver a oirlo, utiliza la zona de MAGNETÓFONO situada en la parte inferior de la pantalla. El nombre le viene de su parecido con una de estas máquinas, con las funciones de Play y Rewind (Reproducir y Rebobinar). Pulsa en RETURN para volver a la pantalla anterior. Quedan almacenados los últimos 32 comentarios que se hayan hecho.

SUBTÍTULOS

Si pulsas en un idioma, puedes activar o desactivar los subtítulos.

CÓMO JUGAR

Tras una introducción hecha por Eloi el Mensajero, comienza el juego. Eres el príncipe Adam y es el día en que entras en la madurez. Pero no es un día de fiesta porque tu padre acaba de recibir noticias sobre el último ataque de los tyrannos. Por ello te ha mandado acudir al Salón del Trono y a medida que comparte contigo las terribles noticias, notas cómo tu determinación aumenta: ¡debes encontrar la manera de vencer a Moorkus Rex!

LA CIUDADELA DE MO

La aventura comienza en el vestíbulo de la magnífica Ciudadela de Mo. Debes encontrar un camino para bajar al santuario de la ciudadela, donde te espera tu padre. Explora la ciudadela y conoce a sus habitantes: Eloi el mensajero; el verdugo Jabber;

Thugg, el leal sargento del rey; y el sabio consejero de tu padre, Monk. En tu primera misión tendrás que averiguar cuál es el gran secreto de la construcción de ciudadelas. ¿Se habrá perdido para siempre con la muerte de tu bisabuelo o podrás resolver el misterio y aprender cómo edificar nuevas ciudadelas para defender a las otras razas contra los ataques de los tyrannos?

FUERA DE LA CIUDADELA

Si descubres el secreto de las ciudadelas, puedes abandonar Mo. Encuentra el camino de regreso hacia el vestíbulo y sal por la puerta principal. Una vez fuera, recorre los valles de Edén, compartiendo tu secreto con tus aliados e iniciando la construcción de fortalezas defensivas contra los tyrannos. Para abandonar la ciudadela, pulsa en cualquier punto del cielo. El cursor adopta la forma de un galón para indicar que puedes viajar largas distancias. Encontrarás extrañas criaturas y razas misteriosas parecidas al ser humano. Debes conquistarlas y convencerlas de que se unan a tu causa. Muchos se unirán a ti a lo largo de tu viaje. También descubrirás reliquias encantadas y armas mortales que podrás usar contra los tyrannos.

DE CAMINO HACIA LOS VALLES

Cuando Eloi te lleve al primer valle (Chaamar), aparecerá ante ti una vista aérea de todo el valle. Las instrucciones descritas a continuación para moverse por el valle son aplicables a todos los valles del juego.

Al mover el cursor por la vista aérea del valle, las distintas zonas del mismo aparecerán ampliadas. Si te fijas en el mapa pequeño que aparece en la parte superior derecha de la pantalla verás que tu grupo y tú aparecéis representados por un cuadrado negro. Si pulsas con el cursor en cualquier zona de la vista aérea, serás transportado a dicho lugar y verás una nueva perspectiva de la región. Una vez que estés en el valle, tienes que pulsar en uno de los cuatro puntos cardinales (norte, sur, este, oeste), que se corresponden con las cuatro esquinas de la pantalla principal, para desplazarte. Darás un paso en la dirección elegida y podrás ver cómo el cuadradito negro del mapa se mueve contigo. Para volver a la vista aérea tienes que pulsar en el mapa pequeño. Cuando estás en la vista aérea, puedes aumentar cualquier zona del valle con solo mover el cursor hacia ella y luego pulsar.

CÕMO ABANDONAR UN VALLE

Para salir de un valle, vuelve a la vista aérea (pulsa en el plano) y pulsa en cualquier punto del cielo más allá del valle (parte superior de la pantalla). Eloi te preguntará a dónde quieres ir y seguirá tus instrucciones de acuerdo con el lugar en el que hayas pulsado.

LA CONSTRUCCION DE CIUDADELAS

Antes de construir una ciudadela tienes que descubrir el secreto del Arquitecto en Mo. Cuando lo hayas hecho, te darás cuenta de lo que necesitas para la construcción. La ayuda se puede comprar, pero debes averiguar dónde y cómo.

CÕMO PROTEGER LAS CIUDADELAS

Mientras las ciudadelas están en obras, debes tener cuidado. Los tyrannos intentarán destruir las ciudadelas antes de que las acabes, y a menudo los ataques suceden cuando estás en otro valle. Debes estar preparado para ahuyentar a los tyrannos cuando ataquen. Tendrás que fortificar tus ciudadelas para que estén a salvo de futuros ataques. Las gentes y las criaturas con las que te encuentres en tus viajes te enseñarán cómo ahuyentar a los tyrannos y cómo fortificar las ciudadelas.

COMO GANAR LA PARTIDA
Si te va bien en tu gesta, te enfrentarás al mismísimo Moorkus Rex. Sólo hay una forma de vencerlo, y tendrás que descubrir cuál es.

CONSEJOS

• Saltar hacia delante: puedes saltarte trozos de diálogo y escenas si pulsas en el ratón mientras se desarrollan.
• La caracola de Tau: si Tau ya te ha dado la caracola, puedes usarla para buscar consejo cuando estés muy perdido. Para ello, acude a la pantalla de acompañantes, recoge la caracola y pulsa en Adam.
• Pausa: (botón P) el hecho de que estés en un valle no implica que los dinosaurios estén a salvo de los ataques enemigos. Si tienes que abandonar el juego, pulsa "pausa" para que el tiempo se detenga.

FICHA TÉCNICA

FICHA TÉCNICA DE CRYO INTERACTIVE

Gráficos	Jean-Jacques Chaubin
	Sohor Ty
	Isabelle Grospiron
	Philippe Jedar
	Yvon Trevien
	Daniele Herbulot
Programación	Patrick Dublanchet
Música y sonidos	Stephane Picq
Textos	Johan Robson
con la colaboración especial de	Steve Jackson
Diseño original	Remi Herbulot
	Philip Ulrich
	Johan Robson
Programación adicional	Pascal Urro
	Olivier Robin
	Remi Herbulot
Versión para 3DO	Fredric Nespoulous
Versión para CD32	Rosan Desirabel
Versión para CD-i	Alain Saffray
Voces	Edward Marcus
	Paul Bandey
	Kim Michelle Broderick
	Patrick Floersheim
	Steve Gadler
	David Gasman
	Roger Lumont
	Guy Marshall
	Mike Marshall
	Karen Strassman
	Yannick Vail
	Michel Vigne
Sincronización	Jean-Marc Delon
	Thierry Carado
	Regina Bolly

	Daniele Herbulot
Dirección	Remi Herbulot
Música	Stephane Picq
	Lost Eden
	The Quest
	Citadel of Knowledge
	Thaaís Secret
	Velociraptor Ride
	Dehydratation Tower
	Brontosaurus
	Aquasaurus
	Castraís Harmonic Song
	The Magnificentís
	Taboo
	Undead Soul
	Amazonia
	Mother of Energy

FICHA TÉCNICA DE
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Productor	Diarmid Clarke
Productor ejecutivo	Jon Norledge
Garantía de calidad	John Martin
	Sacha Tait
	Simon Humber
	Michael Wenn
Coordinador de diseño y producción artística	David Miller
Diseño del manual	Mick Lowe Design
Diseño del paquete	Blue Source